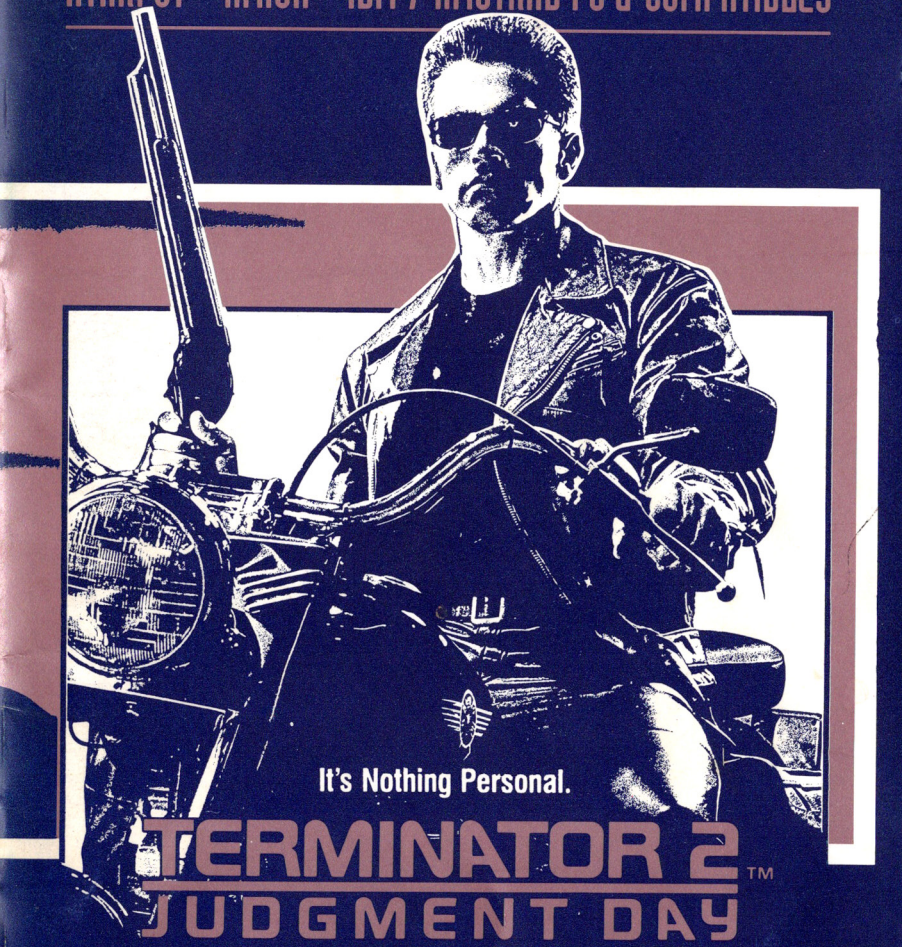
ATARI ST - AMIGA - IBM / AMSTRAD PC & COMPATIBLES



It's Nothing Personal.

TERMINATOR 2™
JUDGMENT DAY

ljn LTD.®

ocean®

HASTA LA VISTA
BABY!!!

TERMINATOR 2

It is the near future...battle rages between man and machine. Yet despite the awesome power of the machines the rebels are winning, until Skynet, the computer that controls the machines sends a Terminator through time to destroy the rebel leaders' mother, Sarah Connor, who is living in the time '1984'.

They failed.

Undaunted, another Terminator was sent back in time to 1994 to strike at John Connor, the future rebel leader, who is still a child at the time.

The resistance must protect the child.

Again the rebels were able to send a lone warrior to protect him. This time they will fight on the enemy's terms.

This time a machine will battle one of its kind.

LOADING

ATARI ST

NOTE: THIS GAME IS FOR DOUBLE SIDED DISK DRIVES ONLY

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically

Follow the on-screen instructions.

NOTE: THE DISK SHOULD BE LEFT IN THE DRIVE WHILST PLAYING THE GAME.

The game will take advantage of STs with 1Mb of RAM memory, loading extra sections of the game resulting in less disk access.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer. The program will then load automatically.

The game will take advantage of Amigas with 1Mb of RAM memory, loading extra sections of the game resulting in less disk access.

AMIGA 1000

Insert the system disk. When the Workbench disk illustration appears insert the game disk. The program will then automatically load and run.

PC

NOTE: FOR PC LOADING ANY INSTRUCTIONS THAT APPEAR IN BRACKETS () ARE ACTIONS [IE: (SPACE) MEANS PRESS THE SPACE BUTTON] - THEY SHOULD NOT BE TYPED AS SEPARATE COMMANDS.

To load the game type: TERM (Return)

The following sound cards and graphic modes may used by typing –

Roland Sound Card	–	type: TERM (Space) R
Adlib Sound Card	–	type: TERM (Space) A
Tandy Graphics Mode	–	type: TERM (Space) T
EGA Graphics Mode	–	type: TERM (Space) E

A combination of graphics mode and sound card may be selected for example TERM (Space) R (Space) T will select Roland Sound Card and Tandy Graphics Mode.

CONTROLS

Note - all versions: There is no pause option during the bonus round.

PC

This is a one-player game controlled by joystick, cursor keys or numeric keypad

PRESET KEYBOARD KEYS

P	–	PAUSE/UNPAUSE	6	–	RIGHT
8	–	UP	2	–	DOWN
4	–	LEFT	SPACE	–	FIRE

TANDY USERS NOTE: Please ensure that the Numlock key is on.

ST/AMIGA

This is a one player game controlled by joystick only

P – PAUSE

PC JOYSTICK

COMBAT SECTIONS

LONG RANGE

LEFT	–	SHUFFLE LEFT	DOWN	–	DUCK
RIGHT	–	SHUFFLE RIGHT			

Fire button - shoot weapon (while you have ammo)

CLOSE RANGE

DOWN	– DUCK	DIAGONAL UPPER RIGHT	- KICK HEAD
LEFT	- SHUFFLE LEFT	DIAGONAL LOWER LEFT	- DUCK
RIGHT	- KICK TO BODY	DIAGONAL LOWER RIGHT	- KICK LEGS
DIGONAL UPPER LEFT	- SHUFFLE LEFT		

CLOSE RANGE WITH FIRE PRESSED

DOWN	– DUCK	DIAGONAL UPPER RIGHT	- HEAD BUTT
LEFT	- SHUFFLE LEFT	DIAGONAL LOWER LEFT	- DUCK
RIGHT	- PUNCH HEAD	DIAGONAL LOWER RIGHT	- KNEE TO GROIN
DIGONAL UPPER LEFT	- SHUFFLE LEFT		

ST AMIGA

LONG RANGE

LEFT	– WALK LEFT	DOWN & FIRE	– CROUCH
RIGHT	– WALK RIGHT		

Fire button shoots - while you have ammo

MEDIUM RANGE WITH FIRE

LEFT	– SHUFFLE LEFT	DIAGONAL UPPER RIGHT	– KICK TO HEAD
RIGHT	– KICK TO BODY	DIAGONAL LOWER RIGHT	– KICK TO LEGS
DOWN	– CROUCH		

CLOSE RANGE AFTER MEDIUM RANGE HIT

RIGHT	– ALTERNATE JABS TO CHEST	DIAGONAL LOWER RIGHT	– KNEE TO GROIN
LEFT	– SHUFFLE LEFT	DIAGONAL UPPER RIGHT	– UPPER CUT
DOWN	– CROUCH		

CLOSE RANGE

LEFT	– SHUFFLE LEFT	DIAGONAL UPPER RIGHT	– HEAD BUTT
RIGHT	– KICK TO CHEST	DIAGONAL LOWER RIGHT	– KNEE TO GROIN
DOWN	– CROUCH		

STATUS AND SCORING

Points are awarded as follows:-

BIKE LEVEL: 50 points bonus - collect spherical light storms
100 points bonus - collect spherical light storm
Life bonus - collect spherical star balls
500 points for using the ramp

The score will increment continually for as long as the player survives.

HELICOPTER LEVEL: 250 points per hit on helicopter

The scorewill increment continually for as long as the player survives.

SWAT LEVEL: 100 points per man

COMBAT LEVEL: 300 points per bullet
50 points per close range hit
100 points per long range hit

5000 POINTS ARE AWARDED FOR EACH LEVEL COMPLETED.

1000 POINTS FOR PUSHING T1000 OFF RIGHT THE SCREEN [PC ONLY]

The status panel displays:

The faces of the characters in play and energy remaining.

GAMEPLAY

LEVEL 1

You are in control of the T101 Terminator. You must defeat the T1000, temporarily, to allow John to escape.

LEVEL 2

Take control of the T101 and John on a Harley Davidson motorbike.

Manoeuvre your way through a storm drain, whilst being pursued by the T1000 in an articulated lorry. Every time you crash into an object the T101 loses energy. Crashing into the lorry means that John loses energy.

LEVEL 3

In this section you must perform a minor operation on the T101's arm. This is achieved by moving the flashing cursor around the grid and arranging the blocks in the correct order. This level is timed. Achieving 100% puzzle completion will regain all of the T101's energy.

LEVEL 4

The T101 must gain enough time for Sarah and John to escape in the lift to the car park.

LEVEL 5

Your task is to rearrange the blocks on the T101's face until they match up to the original picture. This level is timed and 100% completion will give T101 full energy.

LEVEL 6

Once again you are in control of the T101. You must shoot your way out of the Cyberdyne Laboratories through a heavily armed SWAT team.

LEVEL 7

T101 is in control of the SWAT van making his escape with Sarah and John Connor. He is being pursued by T1000 in a helicopter. Sarah can fire at the helicopter from the back of the van. You must disable the helicopter's controls by shooting at it. Totarget the helicopter steady the van for a couple of seconds.

However, beware of traffic on the freeway and the shots from the helicopter!

LEVEL 8

T101 must battle it out for the last time with the T1000 whose ability to regenerate has been lost through immersion in liquid nitrogen. Therefore, any damage the T1000 takes will now be permeant.

HINTS AND TIPS

On the Motor bike level learn the route and collect as many Life bonuses as possible.

Combat sections'- don't retreat, keep attacking and make your bullets count.

Helicopter level - keep moving, make it hard for the T1000 to target you.

Bonus (puzzle) levels - If you cannot complete the puzzle try to end with as many tiles in the correct position as possible.

TERMINATOR 2

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Terminator 2™ & ©1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved.

Conversion by Dementia

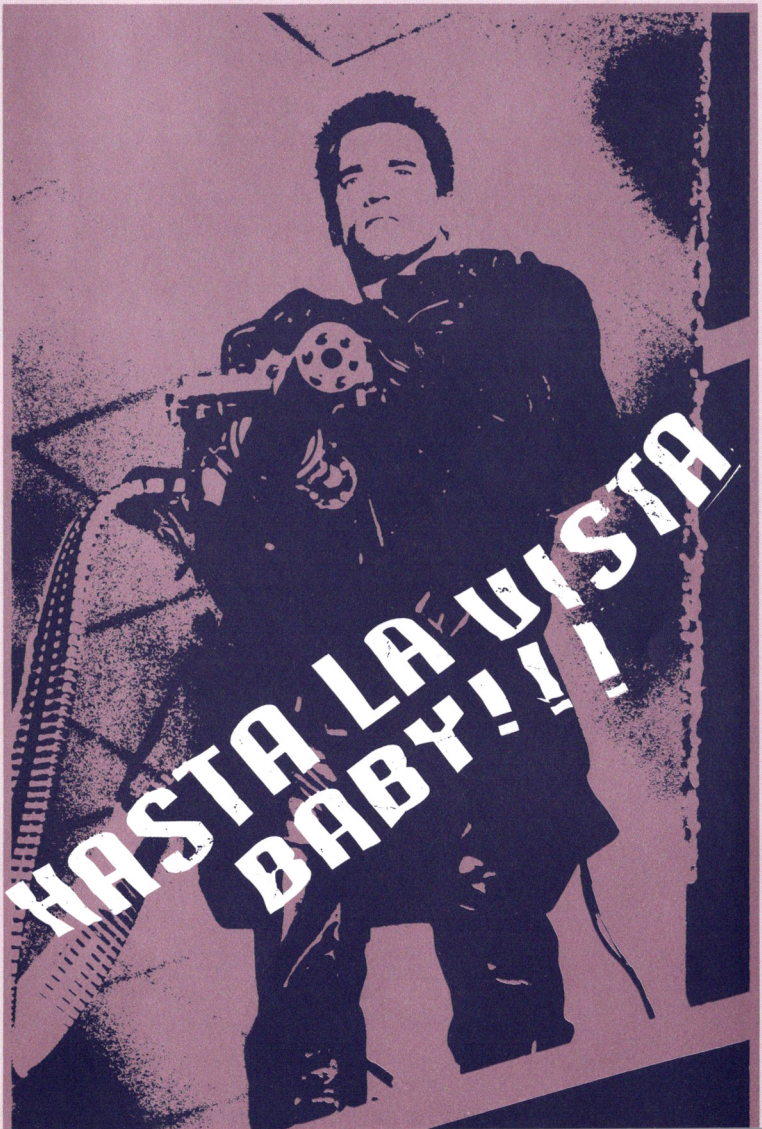
LJN® is a registered trademark of LJN Ltd. © 1991 LJN. All rights reserved.

©1991 Ocean Software Limited.

ChildLine

0800 1111

Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.


HASTA LA VISTA
BABY!!!

TERMINATOR 2

Cela se passe dans un futur très proche...
La bataille fait rage entre l'homme et la machine.
Malgré la puissance effrayante des machines, les rebelles sont en train de l'emporter...jusqu'à ce que SKYNET, l'ordinateur qui les contrôle, envoye un Terminator à travers le Temps pour détruire Sarah Connor, la mère du chef rebelle, vivant en l'année 1984.
Ils échouent.
Mais, pas découragés pour autant, ils envoient un autre Terminator en l'année 1994 pour atteindre John Connor, le futur chef rebelle qui n'était encore qu'un enfant à l'époque.
La résistance a le devoir de le protéger.
Une fois encore, les rebelles ont été capables d'envoyer un guerrier solitaire pour le protéger.
Cette fois, ils se battront en terrain ennemi.
Cette fois une machine se battra contre son semblable.

4639

9930

DEMARRAGE

ATARI ST

NB: Ce jeu est destiné aux lecteurs de disque double face uniquement.
Allume l'ordinateur ainsi que le lecteur de disque, ensuite introduis le disque dans ce dernier.
Ce programme s'amorçera automatiquement. Suis les instructions sur l'écran.
NB: Le disque diot demeuré insèré pendant toute la durée du jeu.
Ce jeu exploitera les STs avec 1Mb de mémoire RAM en chargeant les sections supplémentaires du jeu résultant de l'accès de disque réduit.

AMIGA 500

Insère le disque dans le lecteur A et allume l'ordinateur. Le programme s'amorçera automatiquement.
Le jeu exploitera les AMIGAS dotés d'1MB de mémoire RAM en chargeant les sections supplémentaires du jeu résultant d'un accès de disque réduit.

AMIGA 1000

Insère le disque-système. Lorsque l'illustration du Workbench apparaitra, insère le logiciel de jeu. Le programme s'amorçera automatiquement et opèrera.

PC

NB: Pour le démarrage des PCs, toutes les instructions qui apparaissent entre parenthèses () sont des opérations [c-à-d: (SPACE) signifie tape la touche SPACE] elles ne doivent pas être tapées comme commandes séparées.
Pour démarrer le jeu, tape: TERM (return) Les cartes sonores et modes graphiques suivants peuvent être utilsés en tapant -

Roland Sound Card	-	tape: TERM(Space)R
Adlib Sound Card	-	tape: TERM(Space)A
Tandy Graphics Mode	-	tape: TERM(Space)T
EGA Graphics Mode	-	tape: TERM(Space)E

Tu peux selectionner une conbinaison de modes graphiques et de cartes sonores, par exemple TERM(Space)R (Space)T selectionnera Roland Sound Card et Tandy Graphics Mode.

CONTROLES

NB: IL n'y a pas d'options PAUSE durant la phase PAUSE pour aucune des versions.

PC

Un seul joueur peut opérer ce jeu par joystick, touches de curseur ou clavier numérique.
TOUCHES DE CLAVIER PRE-PROGRAMMEES

P	-	PAUSE/FIN DE PAUSE	6	-	DROITE
8	-	HAUT	2	-	BAS
4	-	GAUCHE	SPACE	-	FEU

Note à l'attention des utilisateurs de Tandy: SVP assurez vous que le NUMLOCK est enclenché.

ST/AMIGA

Ceci est un jeu pour un seul joueur et ne peut être contrôlé que par joystick.
P - PAUSE

PC JOYSTICK

SECTIONS COMBAT		COMBAT A DISTANCE			
GAUCHE	-	DEPLACE VERS LA GAUCHE	BAS	-	PLONGE
DROITE		DEPLACE VERS LA DROITE			
Bouton FEU	-	L'arme fait feu (pendant que tu as des munitions)			

COMBAT RAPPROCHE

BAS	- PLONGE	DIAG., DROITE, HAUT	- COUP A LA TETE
GAUCHE	- DEPLACE GAUCHE	DIAG., GAUCHE, BAS	- PLONGE
DROITE	- COUP AU CORPS	DIAG., DROITE, BAS	- COUP AUX JAMBES
		DIAG., GAUCHE, HAUT	- DEPLACE GAUCHE

COMBAT RAPPROCHE EN APPUYANT SUR FEU

BAS	- PLONGE	DIAG., DROITE, HAUT	- COUP DE TETE
GAUCHE	- DEPLACE GAUCHE	DIAG., GAUCHE, BAS	- PLONGE
DROITE	- COUP A LA TETE	DIAG., DROITE, BAS	- COUP DANS L'AINE
		DIAG., GAUCHE, HAUT	- DEPLACE GAUCHE

ST/AMIGA

COMBAT A DISTANCE

GAUCHE	- MARCHE GAUCHE	BAS & FEU	- ACCROUPI
DROITE	- MARCHE DROITE		

le bouton FEU déclenche le tir - tant que tu as des munitions.

COMBAT A MI-DISTANCE EN FAISANT FEU

GAUCHE	- DEPLACE GAUCHE	DIAG., DROITE, HAUT	- COUP A LA TETE
DROITE	- COUP AU CORPS	DIAG., DROITE, BAS	- COUP AUX JAMBES
BAS	- ACCROUPI		

COMBAT RAPPROCHE APRES LES COUPS A MI-DISTANCE

DROITE	- COUPS ALTERNES A LA POITRINE
DIAG., DROITE, HAUT	- COUP AU MENTON
GAUCHE	- DEPLACE GAUCHE
DIAG., DROITE, BAS	- COUP DANS L'AINE
BAS	- ACCROUPI

COMBAT RAPPROCHE

GAUCHE	- DEPLACE GAUCHE	DIAG., DROITE, HAUT	- COUP DE TETE
DRIOTE	- COUP A LA POITRINE	DIAG., DROITE, BAS	- COUP DANS L'AINE
BAS	- ACCROUPI		

ETAT ET SCORES

Les points sont accordés de la manière suivante:

Niveau MOTO: 50 points de bonus - collecte les objets sphériques lumineux,
100 points de bonus - collecte les objets sphériques lumineux,
Bonusvi - collecte l'objet sphérique étoilé.

500 points de bonus si tu utilises la rampe. Le score continuera d'augmenter aussi longtemps que le joueur survivra.

Niveau HELICOPTERE: 250 points par coup au but sur l'hélicoptère.

Le score continuera d'augmenter aussi longtemps que le joueur survivra.

Niveau SWAT: 100 points par homme.

Niveau COMBAT: 300 points par cartouche,
100 points par coup au but à longue distance,
50 points par coup au but à bout portant.

5000 points te seront accordés pour chaque niveau complété.

1000 points te seront accordés si tu réussis à pousser le T1000 hors de l'écran [PC seulement].

Le panneau d'état montre: Les visages des personnages en jeu et le niveau d'énergie qui leur reste.

LE JEU

NIVEAU 1

Tu contrôles le Terminator T101. Tu dois abattre le T1000, temporairement, pour permettre à John d'échapper.

NIVEAU 2

Prends contrôle du T101 et de John. Embarque les sur une Harley Davidson. Dirige-la au travers des ravines pendant que le T1000 te poursuit dans un camion remorque. Chaque fois que tu emboutiras un objet, le T101 perdra de l'énergie; si tu emboutis le camion, ce sera le tour de John d'en perdre.

NIVEAU 3

Dans cette section, tu dois procéder à une opération mineure sur le bras du T101. Ceci peut être effectué en déplaçant le curseur lumineux autours de la grille et en arrangeant les blocs dans un ordre correct. Ce niveau est chronomètré. Si tu finis le puzzle dans les temps, le T101 regagnera toute son énergie.

NIVEAU 4

Le T101 doit gagner assez de temps pour que Sarah et John puissent échapper par l'ascenceur du parking.

NIVEAU 5

Ta tâche consiste à réarranger les blocs sur le visage du T101 jusqu'à ce qu'il corresponde à l'image originale. Ce niveau est également chronomètré. Si tu le finis dans les temps, le T101 regagnera également toute son énergie.

NIVEAU 6

Tu contrôle de nouveau le T101. Tu dois déguerpir des Laboratoires Cyberdyne en fonçant au travers d'une équipe SWAT armée jusqu'au dents.

NIVEAU 7

Le T101 est en contrôle de la camionette SWAT dans laquelle Sarah et John prennent la fuite. T1000 les poursuit en hélicoptère. Sarah peut tirer sur l'hélicoptère de l'arrière de la camionette. Tu dois brouiller les fonctions de contrôle de l'hélicoptère en lui tirant dessus. Pour bien viser l'hélicoptère, tu dois stabiliser la camionette pendant quelques secondes. Fais attention au traffic sur l'autoroute et aux rafales venant de l'hélicoptère.

NIVEAU 8

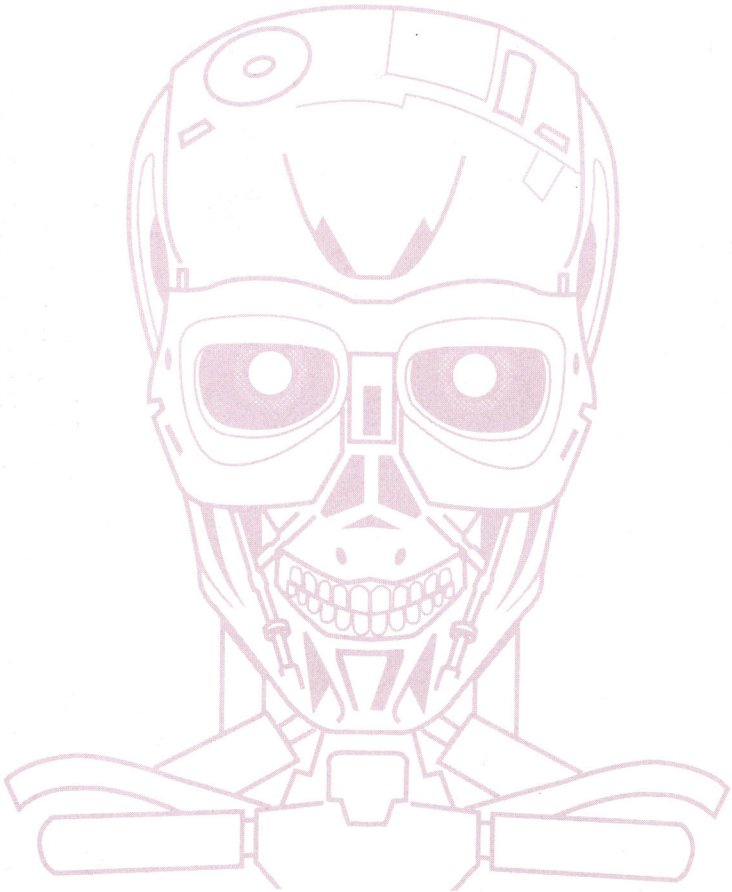
Et finalement, le T101 diot se battre jusqu'au bout avec le T1000 qui a perdu sa capacité à se regénerer après avoir été immergé dans du nitrogène liquide. Dorénavant, tous les dommages subis par le T1000 seront permanents.

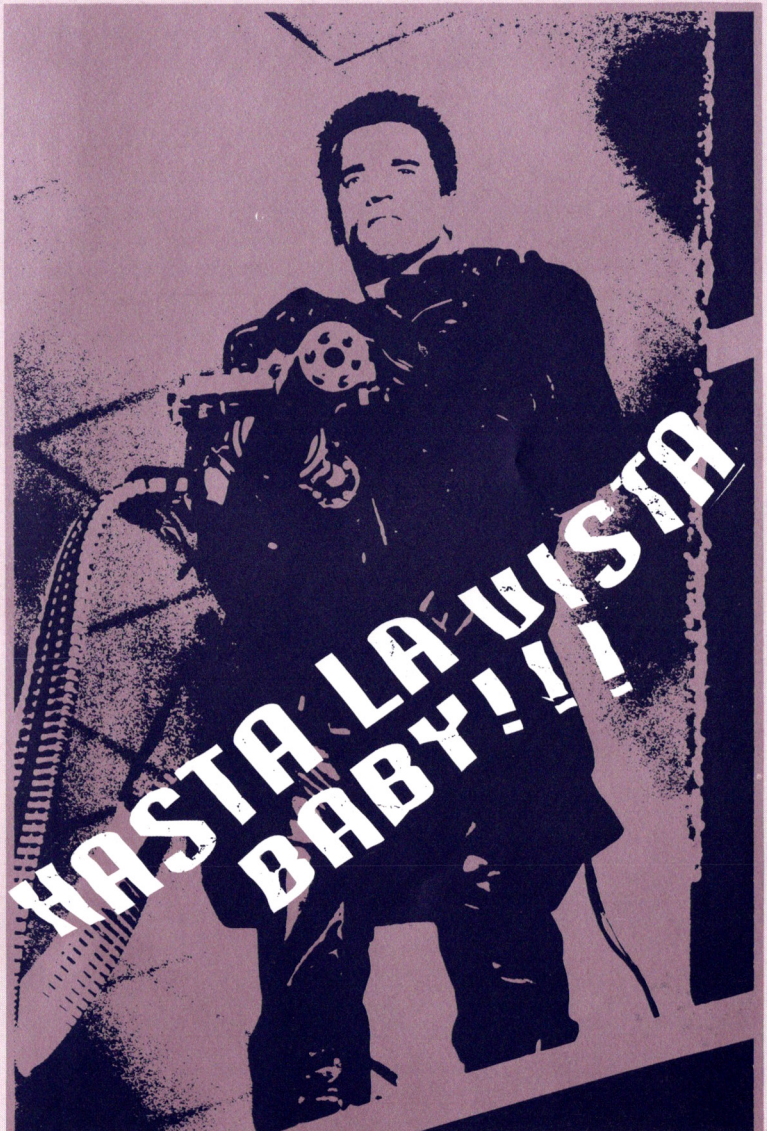
TRUCS ET SUGGESTIONS

Niveau MOTO: apprends le parcours et accumule autant de Bonus-vie que tu pourras.
Sections COMBAT: ne bats pas en retraite, continue à attaquer et score tes cartouches.
Niveau HELICOPTERE: n'arrête pas de te déplacer, empêche le T1000 de te prendre en cible.
Niveaux Bonus (puzzle): si tu ne peux pas achever le puzzle, essaye de mettre le plus grand nombre possible de blocs dans la position correcte.

REMERCIEMENTS

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolco International N.V.
Tous droits réservés.
Conversion par Dementia.
LJN® is a registered trademark of LJN Ltd. © 1991 LJN. All rights reserved.
©1991 Ocean Software Limited.




HASTA LA VISTA
BABY!!!

TERMINATOR 2

Die Handlung spielt in der nahen Zukunft... es herrscht Krieg zwischen Mensch und Maschine. Trotz der erschreckenden Macht der Roboter scheinen jedoch die Rebellen zu gewinnen, bis Skynet, der Computer, der die Maschinen steuert, einen Terminator auf eine Reise durch die Zeit schickt, um die Mutter des Anführers der Rebellen, Sarah Connor, zu töten die im Jahre "1984" lebt.
Dies geland ihnen nicht.
Ungeachtet dessen wurde ein anderer Terminator zurück ins Jahr 1994 gesandt, um John Connor, den zukünftigen Anführer der Rebellen, der zu dieser Zeit noch ein Kind ist, anzugreifen.
Der Widerstand muß dieses Kind schützen.
Wiederum gelang es den Rebellen, einen einsamen Krieger auszusenden, um ihn zu schützen. Diesmal werden sie nach den Regeln des Gegners kämpfen.
Diesmal kämpft Roboter gegen Roboter.

DAS LADEN

ATARI ST

ACHTUNG: DIESES SPIEL IST NUR FÜR DOPPELSEITIGE LAUFWERKE

Computer und Laufwerk einschalten, dann Diskette in das Laufwerk legen. Das Programm wird dann automatisch geladen. Bitte die auf den Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen.

ACHTUNG: WÄHREND DES SPIELENS SOLLTE DIE DISKETTE STETS IM LAUFWERK BLEIBEN.

Dieses Spiel setzt den RAM-Speicher des ST von 1 MB ein, es werden zusätzliche Teile des Spiels geladen und so der Zugriff auf die Diskette verringert.

AMIGA 500

Diskette in Laufwerk A einlegen und Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen.

Dieses Spiel setzt den RAM-Speicher des ST von 1 MB ein, es werden zusätzliche Teile des Spiels geladen und so der Zugriff auf die Diskette verringert.

AMIGA 1000

System-Diskette einlegen. Wenn die Workbench-Diskettenabbildung erscheint, Spiel-Diskette einlegen. Dann wird das Programm automatisch geladen und ablaufen.

PC

ACHTUNG: FÜR DAS LADEN AUF PCs KENNZEICHNEN ALLE ANWEISUNGEN, DIE IN KLAMMERN () ERSCHEINEN, HANDLUNGEN [D.H.: (SPACE) BEDEUTET DRÜCKEN DER LEERTASTE] - SIE SOLLEN NICHT ALS EIGENSTÄNDIGE BEFEHLE EINGETIPPT WERDEN.

Zum Laden des Spieltyps TERM (Return/Enter) eingeben

Die folgenden Sound-Karten und Grafik-Modi können durch Eintippen der folgenden Eingaben angegeben werden:

Roland Sound-Karte	TERM (Leertaste) R eintippen
Adlib Sound-Karte	TERM (Leertaste) A eintippen
Tandy Grafik-Modus	TERM (Leertaste) T eintippen
EGA Grafik-Modus	TERM (Leertaste) E eintippen

Die Kombination von Grafik-Modus und Sound-Karte kann beispielsweise durch die Eingabe von TERM (Leertaste) R (Leertaste) T eingegeben werden; so wird eine Roland Sound-Karte und der Tandy Grafik-Modus gewählt.

STEUERUNG

Achtung - alle Versionen: In der Bonus-Runde gibt es keine Pausen-Option.

PC

Dies ist ein Spiel für einen Spieler, das durch Joystick, Cursor-Tasten oder numerisches Tastenfeld gesteuert wird.

VORPROGRAMMIERTE TASTEN AUF DER TASTATUR

P	-	PAUSE/PAUSE BEENDEN	6	-	NACH RECHTS
8	-	NACH OBEN	4	-	NACH LINKS
2	-	NACH UNTEN	LEERTASTE	-	FEUERN

TANDY-ANWENDER BITTE BEACHTEN: Die NumLock-Taste muß an sein.

ST / AMIGA

Dies ist ein Spiel für einen Spieler, das nur über den Joystick gesteuert wird.

P - PAUSE

PC JOYSTICK

KAMPFSZENEN WEITE ENTFERNUNG

LINKS - AUSWEICHEN LINKS NACH UNTEN - DUCKEN

RECHTS - AUSWEICHEN RECHTS

Feuerknopf Schießen mit der Waffe (wenn du Munition hast)

NAHKAMPF

UNTEN - DUCKEN DIAG., RECHTS OBEN - TRITT GEGEN DEN KOPF

LINKS - AUSWEICHEN LINKS DIAG., LINKS UNTEN - DUCKEN

RECHTS - TRITT GEGEN DEN KÖRPER DIAG., RECHTS OBEN - TRITT GEGEN DIE BEINE

DIAG., LINKS OBEN - AUSWEICHEN LINKS

NAHKAMPF MIT GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF

UNTEN - DUCKEN DIAG., RECHTS OBEN - MITE DEM KOPF RAMMEN

LINKS - AUSWEICHEN LINKS DIAG., LINKS UNTEN - DUCKEN

RECHTS - FAUSTHIEB DEN KOPF DIAG., LINKS OBEN - AUSWEICHEN LINKS

DIAG., RECHTS UNTEN - KNIE IN DIE LEISTE

ST/AMIGA

WEITE ENTFERNUNG

LINKS - NACH LINKS GEHEN UNTEN & FEUER - HOCHSTELLUNG

RECHTS - NACH RECHTS GEHEN

Feuerknopf - Schießen mit der Waffe (wenn du Munition hast)

AUS MITTLERER ENTFERNUNG MIT FEUERN

LINKS - AUSWEICHEN LINKS DIAG., RECHTS OBEN - TRITT GEGEN DEN KOPF

RECHTS - TRITT DEN KÖRPER DIAG., RECHTS UNTEN - TRITT GEGEN DIE BEINE

UNTEN - HOCKSTELLUNG

NAHKAMPF NACH TREFFER AUS MITTLERER ENTFERNUNG

RECHTS - ALTERNIERENDE SCHLÄGE GEGEN DIE BRUST

LINKS - AUSWEICHEN LINKS DIAG., RECHTS OBEN - AUFWÄRTSHAKEN

UNTEN - HOCKSTELLUNG DIAG., RECHTS UNTEN - KNIE IN DIE LEISTE

NAHKAMPF

LINKS - AUSWEICHEN LINKS DIAG., RECHTS OBEN - MIT DEM KOPF RAMMEN

RECHTS - TRITT DIE BRUST DIAG., RECHTS UNTEN - KNIE IN DIE LEISTE

UNTEN - HOCKSTELLUNG

STATUS UND PUNKTE

Punkte werden wie folgt vergeben:

MOTORRAD-STUFE: 50 Punkte Bonus - runde Leuchtsturm-Objekt sammeln
100 Punkte Bonus - runde Leuchtobjekte sammeln
ein Leben - rundes Sternballobjekt sammeln
500 Punkte für das Benutzen der Rampe
Solange der Spieler überlebt, nimmt die Punktzahl stetig zu.

HUBSCHRAUBER-STUFE: 250 Stufe pro Treffer auf Hubschrauber
Solange der Spieler überlebt, nimmt die Punktzahl stetig zu.

SWAT-STUFE: 100 Punkte pro Mann

KAMPF-STUFE: 300 Punkte pro Kugel 50 Punkte pro Treffer im Nahkampf
100 Punkte für Treffer aus weiter Entfernung

5000 PUNKTE WERDEN FÜR JEDE ERFOLGREICH DURCHLAUFENE STUFE VERGEBEN.

1000 PUNKTE WERDEN VERGEBEN, WENN DER T1000 VOM BILDSCHIRM GESCHOBEN WIRD [NUR PC]

Status-Tafel zeigt an: Die Gesichter der am Spiel beteiligten Figuren und die verbleibende Energie.

SPIELPLAN

STUFE 1

Du steuerst den Terminator T101. Du mußt den T1000 zeitweise außer Gefecht setzen, damit John entkommen kann.

STUFE 2

Steuere den T101 und John auf einer Harley Davidson. Manövriere das Motorrad durch eine Regenrinne, während du vom T1000 in einem Sattelschlepper verfolgt wirst. Jedesmal, wenn du gegen ein anderes Objekt krachst, verliert der T101 Energie. Wenn du in den Sattelschlepper fährst, so verliert John Energie.

STUFE 3

In diesem Teil mußt du am Arm des T101 eine kleine Operation durchführen. Dazu mußt du den blinkenden Cursor über das Raster bewegen und die Blöcke in der richtigen Reihenfolge anordnen. Auf dieser Stufe läuft eine Zeituhr. Wenn du das Puzzle 100%-ig in der gegebenen Zeit fertigstellen kannst, erhält der T101 wieder seine gesamte Energie zurück.

STUFE 4

Der T101 muß genug Zeit gewinnen, damit Sarah und John mit dem Lift zum Parkplatz fliehen können.

STUFE 5

Es ist deine Aufgabe, die Blöcke mit dem Gesicht des T101 so anzuordnen, daß sie dem Originalbild entsprechen. Auf dieser Stufe läuft eine Zeituhr und wenn du die Aufgabe 100%-ig in der gegebenen Zeit ausführen kannst, erhält der T101 wieder seine gesamte Energie zurück.

STUFE 6

Du steuerst wieder den T101. Du mußt dir deinen Weg aus den Cyberdyne-Laboratorien durch eine schwerbewaffnete SWAT-Mannschaft freischießen.

STUFE 7

Der T101 steuert den SWAT-Wagen und entkommt mit Sarah und John Connor. Er wird vom T1000 in einem Hubschrauber verfolgt. Sarah kann von hinten aus dem Wagen auf den Hubschrauber feuern. Du mußt auf den Hubschrauber schießen, und so seine Steuerung außer Gefecht setzen. Um gut auf den Hubschrauber zielen zu können, mußt du den Wagen ein paar Sekunden lang ruhig halten. Vorsicht vor dem Verkehr auf der Straße und den Schüssen aus dem Hubschrauber!

STUFE 8

Der T101 muß nun einen letzten Kampf mit dem T1000 ausfechten, dessen Fähigkeit, sich zu regenerieren, durch Eintauchen in flüssigen Stickstoff zerstört wurde. Daher ist jeder Schaden, den der T1000 jetzt nimmt, von Dauer.

TIPS UND TRICKS

Auf der Motorrad-Stufe solltest du die Route kennenlernen und soviele neue Leben wie möglich sammeln.

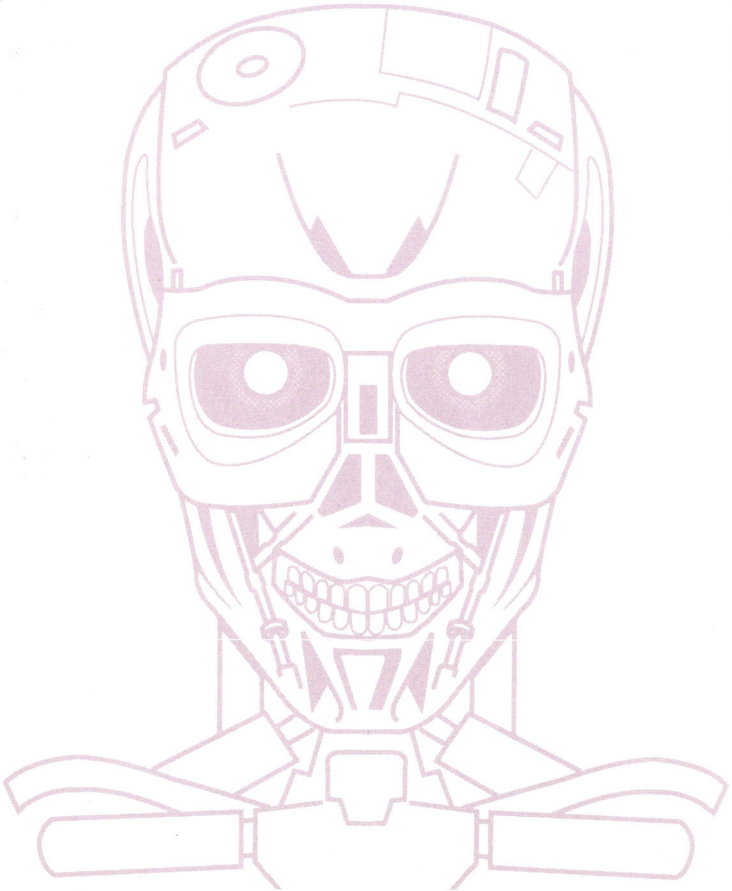
Kampfszenen - weich' nicht zurück, sondern greife weiter an und bring' deine Kugeln ins Ziel.

Hubschrauber-Stufe - bleib' nicht stehen und mache es dem T1000 schwer, dich ins Visier zu nehmen.

Bonus- (Puzzle-)Stufen - Wenn du das Puzzle nicht ganz fertigmachen kannst, versuche, soviele Teile wie möglich richtig anzuordnen.

DANKSAGUNGEN

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolco International N.V. Alle Rechte vorbehalten.
Konvertiert von Dementia
LJN ® is a registered trademark of LJN Ltd. © 1991 LJN. All rights reserved.
©1991 Ocean Software Limited



LJH IS A REGISTERED TRADEMARK OF LJH LTD.
ALL RIGHTS RESERVED
© 1991 CAROLCO INTERNATIONAL N.V. ALL RIGHTS RESERVED.

ocean

LJN LTD.

IBM/AMSTRAD PC
+ COMPATIBLES

TERMINATOR 2™

DISK 1

© 1991 Carolco International N.V. All rights reserved.
LJN ® is a registered trademark of LJN Ltd. All rights reserved.
© 1991 Ocean Software Ltd.

ocean

LJN LTD.

IBM/AMSTRAD PC
+ COMPATIBLES

TERMINATOR 2™

DISK 2

© 1991 Carolco International N.V. All rights reserved.
LJN ® is a registered trademark of LJN Ltd. All rights reserved.
© 1991 Ocean Software Ltd.

IBM/AMSTRAD PC
+ COMPATIBLES

TERMINATOR 2™

DISK 3

© 1991 Carolco International N.V. All rights reserved.
LJN ® is a registered trademark of LJN Ltd. All rights reserved.
© 1991 Ocean Software Ltd.